



30 Cheques met de waarde \$0 (waardeloos)
en met de waarden van \$2,000 tot \$15,000



60 \$1,000 Chips



12 \$2,000 Chips



Doel van het spel

Alle spelers proberen tijdens opeenvolgende veilingen de meest waardevolle gebouwen te bemachtigen met zo min mogelijk geld om ze daarna met zoveel mogelijk winst opnieuw te verkopen. Wie op het einde het meeste geld bezit, wint dit spel.

Vorbereiding

- Sorteert de kaarten op type (Gebouwen en Cheques) en schud elke stapel.

- Leg de cheques terzijde. Deze worden pas gebruikt in de tweede helft van dit spel.



- Leg de gebouwenkaarten als een stapel verdekt op tafel



- Bij 3-4 spelers, ontvangt elke speler 2 \$2,000 chips en 14 \$1,000 chips.
- Bij 5-6 spelers, ontvangt elke speler 2 \$2,000 chips en 10 \$1,000 chips.
- Bij drie spelers worden verdekt 6 Gebouwkaarten en 6 Cheques uit de stapels genomen. Bij vier spelers worden verdekt 2 Gebouwkaarten en 2 Cheques uit de stapels genomen en weer in de doos gelegd.

Hoe te spelen

Fase 1: Gebouwen kopen

- Draai evenveel Gebouwenkaarten open als er spelers zijn. Bijvoorbeeld, in een spel met 4 spelers, worden 4 Gebouwenkaarten omgedraaid. Deze kaarten worden alle op hetzelfde moment geveild en dit zodanig dat elke speler uiteindelijk één kaart bezit. Elke speler mag bieden of passen.

- **Het Bieden:** De speler die in het Grootste huis woont begint en legt één of meer chips in het midden van de tafel. Nu is de volgende

speler aan beurt. Dit gebeurt in uurwijzerzin. Deze speler moet kiezen of hij zal bieden of passen. Als hij biedt, moet zijn bod hoger zijn dan het vorige bod. Het bieden gaat steeds door, net zo vaak als nodig, totdat alle spelers hebben gepast.

- **Het Passen:** Als een speler Past, neemt hij het gebouw dat op de tafel ligt, met de laagste waarde. Bovendien neemt hij de helft van zijn geboden chips terug in zijn voorraad (neerwaarts afgerond). Als bijvoorbeeld een speler in deze ronde reeds 3 chips had geboden, maar uiteindelijk besluit te passen, dan



5

neemt hij 1 geld chip terug op de hand. De overige chips gaan terug naar de bank en dienen uitsluitend nog als wisselgeld. De speler die dus als laatste overblijft ontvangt het gebouw met de hoogste waarde. Hij mag echter geen geboden chips meer terug nemen. Zijn volledig bod wordt weggenomen. Het is niet noodzakelijk om een bod uit te brengen om het minst waardevolle gebouw te verwerven. Je kunt direct passen, zonder te bieden en niets betalen om het gebouw met de laagste waarde veilig te stellen.

Tip: *Hou je geldvoorraad geheim voor de andere spelers!*

- De spelers leggen de gebouwen die ze verworven hebben, verdekt voor zich neer.

Daarna legt de speler die het hoogste bod deed, de volgende set met nieuwe gebouwkaarten open op tafel. Deze speler start ook de nieuwe veilingronde door te bieden of te passen. Dit gaat zo door totdat alle Gebouwenkaarten verkocht zijn. Als alle Gebouwenkaarten zijn verkocht, is Fase 1 ten einde en de ongebruikte geld chips blijven in het bezit van de spelers. Deze chips behouden hun nominale waarde aan het einde van het spel.

Fase 2: Gebouwen verkopen

- Het is tijd om je gebouwenkaarten te verkopen om serieus geld te gaan maken! In deze fase worden de gebouwen verkocht voor Cheques. Net zoals in de vorige fase worden er



evenveel Cheques omgedraaid als er spelers zijn. Elke speler neemt nu zijn Gebouwkaarten in zijn hand en legt verdeckt één van deze kaarten voor zich op tafel. Alle spelers draaien tegelijkertijd hun kaart om.

De speler die het gebouw met de hoogste waarde gelegd heeft, krijgt de grootste Cheque. De speler met het gebouw met de op één na hoogste waarde, krijgt de één na grootste Cheque. Dit gaat zo door tot alle spelers hun Cheque ontvangen hebben. De uitgespeelde gebouwkaarten worden weggelegd.

Einde van het spel

Zodra alle gebouwen verkocht zijn en de Cheques verdeeld, eindigt het spel.

De spelers tellen nu de waarde van hun Cheques en geld chips bij elkaar op en de rijkste speler wint! Elke chip die een speler nog overhield uit fase 1 telt nu voor \$1,000 resp. \$2,000.

Is er een gelijke stand, dan wint die speler die nog de meeste chips overhield uit fase 1.

7



Uberplay™

Copyright 2005 Uberplay Entertainment. All rights reserved.

www.uberplay.com • info@uberplay.com